**Minimax algoritam**

Napraviti implementaciju minmax algoritma za igru podizanja štapića. Pravila igre (koju igraju 2 igrača) su sljedeća:

* Na podu se nalazi 11 štapića.
* Svaki igrač može podignuti 1 ili 2 štapića.
* Igrači se mijenjaju sve dok na podu postoji barem jedan štapić
* Igrač koji podigne zadnja 2 štapića pobjeđuje.
* Igrač koji pokuša podignuti 2 štapića dok se na podu nalazi samo 1 štapić gubi igru.
* Prethodna dva pravila efektivno kažu da igra završava (i igrač na redu gubi) ako je na podu manje od 2 štapića (1 ili 0).

Algoritam treba preuzeti ulogu drugog igrača tj. računala i igrati protiv osobe koja će svoje korake unositi preko konzole. Uz implementaciju minmax algoritma potrebno je osmisliti i implementirati klasu koja će predstavljati stanje igre te koristiti tu klasu kao dio minmax implementacije. Pomoćna klasa treba pratiti sve relevantne segmente igre kao što su:

* Trenutni igrač
* Broj štapića na podu

Osim toga, ta ista pomoćna klasa treba sadržavati metode koje provjeravaju da li je igra gotova i tko je pobjednik igre na osnovu zadnjeg poteza. Primjer minimax algoritma za križić-kružić je dan na predavanju.

**Dodatno:** Implementirati alpha-beta podrezivanje i utvrditi koliko čvorova pretraga razvije sa i bez podrezivanja.